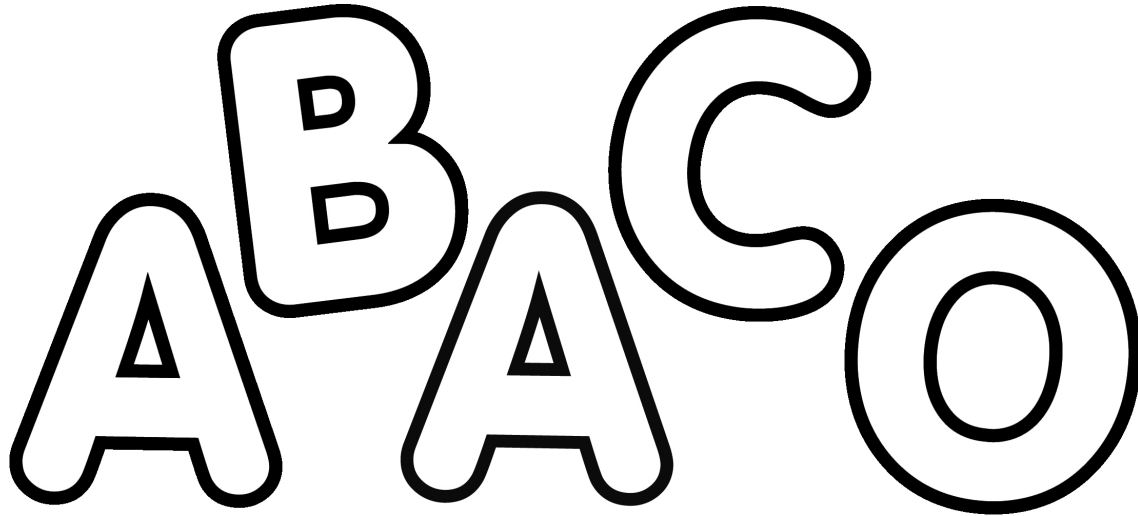


Spielregel * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 23652



belsduc

Art.-Nr. 23652

ABACO

Spielerische Förderung von Mengenlehre und logischem Denken. Neben erstem Zählen und Rechnen werden Farberkennung und strategisches Denken trainiert.

Alter: ab 4 Jahre
Mitspieler: 2 - 4
Inhalt: 4 Holztafeln
205 Holzstecker
1 Farbwürfel
1 Punktwürfel

Spielidee: Barbara Möllerberndt

Die Spieler würfeln und stecken entsprechend viele Holzstecker bei der gewürfelten Farbe in die Tafeln. Sobald ein Spieler seine Tafel komplett füllen konnte, hat er das Spiel gewonnen.

Vorbereitung des Spiels: Die Holzbox wird auf den Tisch gestellt und die beiden Würfel werden bereitgelegt. Die Holzstecker verbleiben in der Box. Jeder Mitspieler erhält eine Holztafel.

Spielverlauf: Der erste Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Nun darf er so viele Holzstecker, wie der Punktwürfel zeigt, aus der Box nehmen und in die entsprechende Zeile der gewürfelten Farbe, auf seiner Tafel einsortieren. Wird die Farbe weiß gewürfelt, entspricht das dem Joker und der Spieler kann sich die Farbe aussuchen. Danach ist der Nächste an der Reihe. Ziel ist es, als Erster die Holztafel mit Steckern zu füllen.

Sobald ein Spieler den Wurf nicht mehr erfüllen kann, weil er bei der gewürfelten Farbe nicht mehr die gewürfelte Anzahl an Steckern einsetzen kann, darf er mit einem der Würfel nochmal würfeln. Entscheidet er sich für den Farbwürfel hat er die Chance, eine andere Farbe zu würfeln, um dann ggf. dort, die vorher gewürfelte Anzahl der Stecker einsetzen zu können. Entscheidet er sich für den Punktwürfel, hat er die Chance ggf. weniger Punkte zu würfeln, um die Stecker dann bei der vorher gewürfelten Farbe einzusetzen.

Z. B. Der Spieler würfelt gelb und 5 Punkte, hat aber bei der Farbe gelb nur noch 3 Plätze frei. Bei der Farbe blau auf seiner Tafel wären aber 5 Plätze frei.

D. h. nun kann er versuchen mit dem Punktwürfel, eine eins zwei oder drei zu würfeln um dann die Stecker bei gelb einzusetzen oder er versucht mit dem Farbwürfel die Farbe blau zu würfeln, um dann alle 5 Stecker dort einsetzen zu können. Kann der Spieler auch nach dem zweiten Wurf nicht setzen, ist der Nächste an der Reihe.

Spielende:

Sobald ein Spieler seine Holztafel komplett mit Steckern füllen konnte, hat er das Spiel gewonnen.

Item no. 23652

ABACO

A playful way of developing logical thinking and an understanding of sets. The children not only learn counting and calculating, they also learn colour recognition and strategic planning.

Age: 4+
Players: 2-4
Contents: 4 wooden boards
205 wooden pegs
1 die with colours
1 die with dots

Game idea: Barbara Möllerberndt

The players throw the 2 dice and take as many wooden pegs as the dots shown on the one die and insert them into the row with the same colour as on the other die. The winner is the first to fill his board completely.

Game preparation: The wooden box is placed on the table and the two dice are laid out. The wooden pegs remain in the box. Each player is given a wooden board.

Rules of the game: The first player throws the two dice. He may now take out of the box as many wooden pegs as the dots shown on the die and put them into his board in the row that has the same colour as that on the colour die. The colour white is regarded as a joker and the player can choose any of the 5 colours he wishes. It is then the next person's turn. The aim is to be the first to fill the wooden board with pegs.

If a player cannot insert the amount of pegs shown on the one die in the row of the colour on the other die because there aren't enough holes free in that row, he may throw one of the dice again. If he decides on the die with colour, he has the chance of throwing another colour and then being able to insert into that row as many pegs as the number of dots shown on the other die.

If he decides to throw the die with the dots, he then has the chance of less dots coming up so that he can then put that number of pegs into the row with the same colour as on the other die.

Example: the player throws the dice and yellow and 5 dots come up but he only has 3 free holes left in the yellow row. There are however 5 free holes in the blue row.

That means he can now throw the die with the dots and try to get one, two or three so that he can insert the pegs in yellow or he can throw the colour die and try to get the colour blue so that he can insert all 5 pegs in the blue row. If the player still cannot insert pegs in accordance with the dice, it's the next player's turn.

End of the game:

The first player to fill his wooden board with pegs wins the game.

No. d'art. 23652

ABACO

Ce jeu développe la théorie des ensembles et la logique. Non seulement l'enfant apprend à compter et calculer, mais aussi à reconnaître les couleurs et développer une stratégie.

Age : à partir de 4 ans
Joueurs : 2 - 4
Contenu : 4 planches en bois
205 fiches en bois
1 dé multicolore
1 dé à points

Idée du jeu : Barbara Möllerberndt

Les joueurs lancent les dés et insèrent sur leur planche le nombre de fiches en bois correspondant au nombre et à la couleur indiqués par les dés. Le gagnant est le premier qui a complètement rempli sa planche.

Préparation du jeu : Placer la boîte en bois et les deux dés sur la table. Les fiches en bois restent dans la boîte. Chaque joueur reçoit une planche en bois.

Déroulement du jeu : Le premier joueur lance les deux dés. Après avoir pris dans la boîte le nombre de fiches en bois correspondant au nombre indiqué par le dé à points, il les insère sur sa planche, dans la ligne correspondant à la couleur indiquée par le dé. Si le dé s'arrête sur la couleur blanche, cela correspond au joker et le joueur peut choisir une couleur. Ensuite, le tour passe au joueur suivant. L'objectif est de remplir la planche le plus rapidement possible.

Dès qu'un joueur ne peut plus jouer parce qu'il ne peut insérer le nombre de fiches indiqué par le dé pour la couleur indiquée par l'autre dé, il relance un seul dé. S'il choisit le dé multicolore, le dé peut s'arrêter sur une autre couleur et le joueur risque de pouvoir insérer le nombre de fiches indiqué auparavant par l'autre dé.

S'il choisit le dé à points, le dé s'arrêtera peut-être sur un nombre de points inférieur et le joueur pourra insérer les fiches de la couleur indiquée auparavant par l'autre dé.

Exemple : les dés s'arrêtent sur jaune et sur 5 points, mais le joueur n'a plus que 3 emplacements libres de la couleur jaune. Sur sa planche, il a encore 5 emplacements libres de la couleur bleue.

Dans ce cas, il peut essayer de lancer le dé à points pour obtenir un, deux ou trois et insérer les fiches de la couleur jaune ou bien il essaye de lancer le dé multicolore pour obtenir la couleur bleue et insérer les 5 fiches de cette couleur. Si le joueur ne peut toujours pas jouer lors du deuxième essai, le tour passe au joueur suivant.

Fin du jeu :

Le gagnant est le premier qui a inséré toutes les fiches dans sa planche.

Ref. nº 23652

ABACO

Este juego ayuda al niño a familiarizarse con las cantidades y a desarrollar el razonamiento lógico. Aparte de iniciarse en el contar y calcular, ejercita la discriminación de colores y el pensamiento estratégico.

Edad: a partir de 4 años
Jugadores: 2 - 4
Contenido: 4 tableros de madera
205 tacos de madera
1 dado de colores
1 dado de puntos

Ideado por: Barbara Möllerberndt

Los jugadores tiran los dados e insertan en los tableros tantos tacos de madera como puntos indica el dado de puntos y en el color que indica el dado de colores. Gana el jugador que primero consiga completar su tablero.

Preparación del juego: La caja de madera se coloca sobre la mesa y los dos dados se dejan preparados juntos a la misma. Los tacos de madera se quedan en la caja. Cada jugador coge un tablero.

Instrucciones: El primer jugador tira ambos dados. A continuación, saca de la caja tantos tacos de madera como puntos marca el dado de puntos y los inserta en su tablero, concretamente, en la fila correspondiente al color que indica el dado de colores. Si el dado indica el color blanco, el jugador puede escoger el color que desee, ya que el color blanco hace las veces de comodín. Después, el turno pasa al siguiente jugador. El objetivo es ser el primero en llenar el tablero con tacos de madera.

Si un jugador ya no puede realizar la acción que indican los dados, porque no tiene suficientes huecos libres para insertar el número de tacos en el color que marca el dado, puede volver a tirar uno de los dados.

Si se decide por el dado de colores, tiene la posibilidad de sacar otro color para tal vez poder insertar el número de tacos que antes había sacado con el dado de números.

Si se decide por el dado de números, tiene la posibilidad de quizás sacar menos puntos para insertar el número correspondiente en el color que antes había sacado con el dado de colores.

Por ejemplo: El jugador saca amarillo y 5 puntos, pero en el color amarillo sólo le quedan 3 huecos libres. En el color azul, sin embargo, todavía tiene 5 huecos libres.

Esto significa que puede intentar sacar con el dado de puntos un uno, un dos o un tres, para insertar la cantidad correspondiente en el color amarillo, o bien, puede intentar sacar el color azul con el dado de colores, para luego poder insertar los 5 tacos en este color. Si tras el segundo intento el jugador sigue sin poder realizar ninguna jugada, el turno pasa al siguiente jugador.

Fin de la partida:

Gana el jugador que primero consiga llenar completamente su tablero con tacos de madera.

Art.-nr. 23652

ABACO

Spelenderwijs wordt bij dit spel de verzamelingenleer en het logische denken bevorderd. Afgezien van het eerste tellen en rekenen worden kleurherkenning en strategisch denken getraind.

Leeftijd: vanaf 4 jaar
Aantal Spelers: 2 - 4
Inhoud: 4 houten borden
205 houten stokjes
1 kleurendobbelsteen
1 puntendobbelsteen

Spelidee: Barbara Möllerberndt

De spelers dobbelen en steken zo veel houten stokjes bij de gegooide kleur in de borden. Zodra een speler zijn bord helemaal heeft weten te vullen, heeft hij het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel: De houten doos wordt op tafel neergezet en de twee dobbelstenen worden klaargelegd. De houten stokjes blijven in de doos. Iedere speler krijgt een houten bord.

Verloop van het spel: De eerste speler gooit beide dobbelstenen. Nu mag hij zo veel houten stokjes als de puntendobbelsteen laat zien, uit de doos pakken en in de rij met de gegooide kleur op zijn bord steken. Wanneer er wit wordt gegooid geldt dat als Joker en de speler mag zelf een kleur kiezen. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Doel van dit spel is het om het houten bord met stokjes te vullen.

Zodra een speler zijn gooi niet meer kan plaatsen, omdat hij bij de gegooide kleur niet meer het gegooide aantal stokjes kan toepassen, mag hij met één dobbelsteen nog een keer gooien. Wanneer hij de kleurendobbelsteen neemt, heeft hij de kans om een andere kleur te gooien om dan indien mogelijk daar het tevoren gegooide aantal stokjes te kunnen plaatsen.

Wanneer hij echter de puntendobbelsteen neemt heeft hij de kans om misschien minder punten te gooien om de stokjes dan bij de tevoren gegooide kleur te plaatsen.

Bijv. gooit de speler geel en 5 punten, heeft echter bij die kleur nog maar 3 plaatsen over. Bij blauw op zijn bord zouden er echter nog 5 plaatsen over zijn.

Dan kan hij nu proberen om met de puntendobbelsteen een één, twee of drie te gooien om dan de stokjes bij geel in te zetten of hij probeert met de kleurendobbelsteen de kleur blauw te gooien om dan alle 5 stokjes daar te kunnen plaatsen. Kan de speler ook na de tweede gooi niet zetten, is de volgende aan de beurt.

Einde van het spel: Zodra een speler zijn houten bord helemaal heeft weten te vullen, heeft hij het spel gewonnen.

Cod. art. 23652

ABACO

Stimola giocando l'apprensione delle quantità e il pensare logico. Oltre ai primi conticini vengono allenati il riconoscimento dei colori e il pensare strategico.

Età: a partire da 4 anni
Giocatori: 2 - 4
Contenuto: 4 tavole di legno
205 bastoncini di legno
1 bussolotto per i dadi
1 dado colorato
1 dado con punti

Idea del gioco: Barbara Möllerberndt

I giocatori tirano il dado e infilano nelle tavole il numero di bastoncini di legno corrispondente nel colore tirato. Vince il giocatore che completa per primo la propria tavola.

Preparazione del gioco: la scatola di legno viene poggiata sul tavolo insieme ai dadi. I bastoncini di legno restano nella scatola. Ciascun giocatore riceve una tavola di legno.

Svolgimento del gioco: il primo giocatore tira entrambi i dadi. A questo punto può prendere il numero di bastoncini di legno corrispondenti al punteggio tirato e infilarli nella riga corrispondente del colore tirato sulla propria tavola. Il colore bianco corrisponde al jolly e il giocatore può scegliere un colore. Dopodiché tocca al giocatore successivo. Scopo del gioco è completare per primi la tavola di legno con i bastoncini.

Non appena un giocatore non può più effettuare un'azione perché non può più infilare il numero di bastoncini nel colore tirato, può tirare di nuovo uno solo dei dadi. Se opta per il dado colorato, ha la possibilità di tirare un altro colore e quindi di poter infilare nell'altro colore il numero di bastoncini tirato precedentemente.

Se invece opta per il dado con i punti, ha la possibilità di tirare meno punti per infilare i bastoncini nel colore tirato precedentemente.

Per es. il giocatore tira il giallo e 5 punti, ma in quel colore ha solo ancora 3 posti liberi.

Nel colore blu sulla tavola invece ha ancora 5 posti liberi.

Questo significa che può tentare di tirare con il dado dei punti un uno, un due o un tre e infilare quindi i bastoncini nel giallo oppure tentare di tirare con il dado colorato il colore blu per potervi infilare tutti e cinque i bastoncini.

Se il giocatore non può infilare i bastoncini neanche dopo il secondo tiro, tocca al giocatore successivo.

Fine del gioco:

Vince il gioco il giocatore che completa per primo la propria tavola di legno con i bastoncini.

货号 23652

计数游戏

这款游戏可以训练孩子的计数和计算能力, 颜色辨别能力, 培养逻辑思维和策划能力。

游戏配件:

4块木板

205个木梢

1颗颜色骰子

1颗点数骰子

适合年龄:

4岁以上

游戏人数:

2-4人

游戏作者:

芭芭拉·莫里波蒂

游戏简介:

轮流掷骰子, 取和点数骰子显示数量相同的木梢, 将它们插到木板上同颜色骰子显示相对应的那一行。先插满木板空格的人获胜。

游戏准备:

将木板从木盒里取出, 木梢仍然存放在木盒里。将木盒放在一边, 每人分一块木板。两个骰子放在一边。

游戏规则：

每人面前放一块木板，第一个游戏者先同时掷两颗骰子，然后取点数骰子显示数量的木梢，将它们插到木板上印有同颜色骰子显示的颜色相同的一行。掷到白色就可以当成5种颜色中的任意一种。如果掷到的颜色的那一行空格已经没有掷到的点数那么多了，就可以选择重投任意一种骰子。如果选择重投颜色骰子，就有机会投到还有足够多空格的另一种颜色对应的一行来插木梢。

如果选择重投点数骰子，就有机会投到正好或少于这一行剩余的空格来插木梢。

举例来说，若掷到的是黄色，5点，但木板上的黄色那行空格只剩3个，就不能插木梢。但可以选择重掷任意一种骰子。比方说蓝色那行空格还很多，有5个或5个以上，选择重投颜色骰子就有机会投到蓝色，然后插5个木梢在蓝色那一行；但也可以选择重投点数骰子，就有机会投到1点，或2点，或3点，然后插相应数量的木梢到黄色那一行。但是如果重投后还是失败的话就只能等下一轮。先插满木板空格的人获胜。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心，并有所收获。

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich - Heine - Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de
© 2007



Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.

¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.

Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件, 小孩可能吞咽. 请您保留地址!